

RAYMAN

ORIGINS



UBISOFT

AVERTISSEMENT : PHOTSENSIBILITÉ / ÉPILEPSIE / CRISES

Certaines personnes, qui sont sensibles aux lumières clignotantes ou vacillantes ou encore aux motifs géométriques, peuvent présenter des symptômes épileptiques ou faire une crise lorsqu'elles regardent la télévision ou jouent à des jeux vidéo. Ces symptômes peuvent apparaître chez les personnes ne présentant aucun antécédent épileptique. Si vous ou quelqu'un de votre famille êtes sujet à l'épilepsie ou à des crises quelconques, consultez votre médecin avant de commencer à jouer.

CESSEZ IMMÉDIATEMENT de jouer et consultez votre médecin si vous ou votre enfant présentez les symptômes suivants :

- vertige • troubles de la vision • clignements d'yeux ou contractions musculaires • désorientation
- perte de connaissance • saisies • mouvements involontaires ou convulsions

RECOMMENCEZ À JOUER QUE SUR APPROBATION DE VOTRE MÉDECIN.

AVERTISSEMENT : PHOTSENSIBILITÉ / ÉPILEPSIE / CRISES

UTILISATION DES JEUX VIDÉO AFIN D'ÉVITER LE RISQUE DE CRISE

- Jouez toujours dans un endroit bien éclairé et à distance suffisante de l'écran (écran tactile).
- Évitez toute utilisation prolongée du système PlayStation®Vita. Faites une pause de 15 minutes toutes les heures.
- Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou manquez de sommeil.

Évitez immédiatement de jouer si vous présentez l'un des symptômes suivants : étourdissement, nausée ou toute sensation analogue au mal des transports, gêne ou douleur au niveau des yeux, des oreilles, des mains, des bras ou toute autre partie du corps. Si cet état persiste, consultez un médecin.

PRÉCAUTIONS D'UTILISATION – PARTIE 1

Gardez la carte de jeu hors de la portée des jeunes enfants pour prévenir une ingestion accidentelle.

Cette carte de jeu doit être utilisée uniquement avec le système PlayStation®Vita. Utiliser cette carte de jeu avec un autre appareil peut endommager l'appareil ou la carte de jeu.

- Ne touchez pas les connexions de la carte de jeu avec les mains ou des objets métalliques.
- Empêchez la carte de jeu d'entrer en contact avec des liquides. Ne pas plier ni faire tomber la carte de jeu ni l'exposer à un impact physique important.
- La carte de jeu ne doit jamais être désassemblée ou modifiée.



PRÉCAUTIONS D'UTILISATION – PARTIE 2

N'utilisez pas et ne rangez pas la carte de jeu dans les endroits suivants ou dans les conditions suivantes :

- Dans une voiture avec les fenêtres fermées (particulièrement en été)/dans la lumière directe du soleil/près de sources de chaleur.
- Dans des environnements très humides ou corrosifs.
- Assurez-vous d'insérer la carte de jeu dans le bon sens.



Les données sur la carte de jeu peuvent être perdues ou corrompues dans les situations suivantes :

- Si la carte de jeu est retirée du système ou si le système est éteint pendant que des données sont lues ou enregistrées sur la carte de jeu.
- Si la carte de jeu est utilisée dans un endroit où elle peut être affectée par l'électricité statique ou le bruit électronique.

Si, pour quelque raison que ce soit, une perte ou une corruption de données survient, il est impossible de récupérer les données. Il est recommandé de sauvegarder les données régulièrement. Sony Computer Entertainment Inc. et ses filiales et sociétés affiliées ne seront pas responsables pour des dommages ou une blessure dans le cas d'une perte ou corruption de données.

FCC ET IC AVIS – PARTIE 1

Cet appareil est conforme à la partie 15 des règles FCC.

Son opération est sous réserve des deux conditions suivantes :

- (1) cet appareil ne peut pas causer d'interférence préjudiciable, et
 - (2) cet appareil doit accepter toute interférence reçue, incluant une interférence qui pourrait causer un fonctionnement irrégulier
- Cet appareil a été testé et il a été déterminé qu'il se conforme aux normes pour un appareil numérique de classe B, conformément à la partie 15 des règles FCC. Ces normes sont établies afin d'offrir une protection raisonnable contre une possibilité d'interférence préjudiciable dans une installation résidentielle. Cet appareil produit, utilise, et peut émettre une énergie radioélectrique et, s'il n'est pas installé ou utilisé selon les instructions, peut causer une interférence préjudiciable aux radiocommunications.

FCC ET IC AVIS – PARTIE 2

- Cependant, il est impossible de garantir qu'il n'y aura pas d'interférence dans une installation donnée. Si cet appareil cause une interférence préjudiciable à la réception radio ou télévisuelle ce qui peut être déterminé en allumant ou en éteignant l'appareil, l'utilisateur est encouragé à essayer de corriger l'interférence en prenant une ou plusieurs des mesures suivantes :

- Réorienter ou déplacer l'antenne de réception.
- Éloigner l'appareil du récepteur.
- Brancher l'appareil sur un autre circuit que celui où le récepteur est branché.
- Demander de l'aide au détaillant ou à un technicien radio/télévision spécialisé.

Tout changement ou modification n'étant pas expressément approuvé dans ce manuel pourrait annuler votre droit d'utiliser cet appareil.

Cet appareil numérique de la classe B est conforme à la norme NMB-003 du Canada.

COMMANDES DE BASE



R

Sprinter (maintenir enfoncée)

Réinitialiser le zoom de la caméra

Frapper (pouvoir à débloquent) / super attaque (maintenir enfoncée) / Niveaux à dos de Moskito : aspirer (maintenir enfoncée)

Sauter / voler (pouvoir à débloquent) / Niveaux à dos de Moskito : tirer (maintenir enfoncé pour un tir automatique) / rejoindre une partie à tout moment

JOYSTICK GAUCHE

Se déplacer

Menu pause

START

HISTOIRE

C'est le branle-bas de combat dans la Croisée des Rêves! Cette contrée idyllique, où il n'y a pas grand-chose d'autre à faire que de dormir, manger et jouer (avec quelques sympathiques prises de bec entre amis ici et là) croule sous les problèmes.

Apparemment, Rayman et sa clique de trublions déjantés viennent de déclencher une guerre pour une simple histoire de ronflement! Leurs voisins cauchemardesques de la Lande aux Esprits Frappés n'ont pas l'air de partager leurs goûts musicaux et sont venus ruiner la fiesta!

N'étant plus à un conflit près, Rayman et ses amis se mettent allègrement à baffer ces abominables rabat-joie pour les renvoyer aux oubliettes. Et pour sauver les nymphes, il ne leur reste plus qu'à semer

la zizanie et gagner des pouvoirs de folie pour un ramdam encore plus endiablé. Et ce n'est que le début!

Il semblerait que le Bulleur de rêve, l'auguste Créateur de la Croisée, toujours au rendez-vous pour une bonne rigolade, soit très sensible aux virements d'ambiance de la Croisée, pour le meilleur ou pour le pire... Rayman a déjà combattu les créatures issues des cauchemars du Bulleur de Rêves auparavant, et c'est ce qu'il s'apprête à réitérer avec Globox et les ingénieux Ptizêtres, avant que le tissu de la Croisée ne parte en pièces et que leur monde s'évapore comme un vulgaire mauvais rêve.

PERSONNAGES

LE BULLEUR DE RÊVES

Le Bulleur de Rêves est l'Être suprême, celui qui rêve et façonne le monde et toutes ses prodigieuses créatures à chacun de Ses éminents roupillons. C'est un être sensible, un artiste (et un bon vivant sans complexe) tout particulièrement attaché à Sa création. Ses sentiments ont des répercussions directes sur le monde. Un simple cauchemar, et c'est tout le frêle équilibre du monde qui est en jeu.

La communauté magique croit que le Bulleur de Rêves reste religieusement dans son saint des saints, mais il n'en est rien : ce surhomme amateur de sourires ne peut pas résister à la tentation de vivre parmi Ses propres créations pour rire, s'amuser et se faire plaisir... et Ses créatures le lui rendent bien.

RAYMAN

Lorsque le Créateur a subi Son tout premier cauchemar, les nymphes se sont rassemblées pour invoquer un être de lumière capable de sauver leur monde : une créature à la fois vive et insouciant, aussi tenace qu'hilarante, dont la mission consistait à fendre la poire du Créateur avec ses pitreries héroïques et à mettre un terme au cauchemar!

Malheureusement, mais on pouvait s'en douter, nos intrépides et éblouissantes nymphes se sont laissées distraire par des Poulets zombis alors qu'elles cheminaient vers les sacro-saintes terres ronfleuses du Bulleur de Rêves, et elles ont perdu un sac de Lums en pourchassant la bestiole écervelée au bord d'une falaise. Ainsi, elles arrivèrent en retard avec une part d'illumination en moins.

Au final, Rayman naquit avec quelques trucs en moins, comme les bras et les jambes, ce qui, ironie du sort, en fit un être encore plus agile!

GLOBOX

Force tranquille de la Croisée, tout en forme de rien, Globox est doté de nombreuses qualités. Toujours prêt à donner un coup de pouce à ses amis, mais aussi à ses adversaires, sa maîtrise du Fung-Ku et des bonnes manières se réduit à un bon vieux “tope là”, une vigoureuse claque qui pourrait en laisser plus d’un sur le tapis! Et malgré tout cela, cet incorrigible chicoteur* a tous les talents dont on peut rêver chez un ami. Toujours prêt à se faire un petit gueuleton, une bonne bastonnade ou une siestoune, et toujours de bonne humeur, Globox n’est jamais le dernier quand il s’agit de taquiner, attraper et embuller les méchants.

Le mystère entourant la façon dont le plus grand ronfleur de tous les temps de la Croisée est devenu bleu fait l’objet de diverses hypothèses au sein de la communauté magique. Les Magiciens Rouges de son clan de Vavoudavou évoquent une sorte de bavestiavole venimeuses, tandis que les Ptizêtres privilégient la piste d’une grande aventure hilarante où Globox aurait été incapable de contrôler son plaisir à boire le sacro-saint jus de prune.

LES PTIZÊTRES

Les Ptizêtres ont la classe! Le talent inné des Ptizêtres pour les solos en ronflette majeure leur vient tout simplement du Créateur lui-même, sous la forme d’un appendice nasal des plus imposants. Et bullez-moi si je me trompe, mais cela fait des années que les Ptizêtres lancent des sortilèges abracadantesques! Leurs augustes trous de nez

en font des êtres hyper-sensibles aux subtiles harmonies de la magie, et tout le monde sait que les magiciens Ptizêtres sont capables de flairer les secrets de notre monde comme personne!

Les Ptizêtres sont des magiciens rapides qui ont produit de tout temps de nombreux combattants mémorables et hargneux, sans parler de leur style vestimentaire irréprochable. (Les Ptizêtres aiment se déguiser et ont des arbres remplis de costumes.) Tu pourras incarner certains de leurs plus illustres ancêtres!

LES ELECTOONS

Les Electoons, éternels joyeux lurons, sont la matière même des rêves du Créateur. On les retrouve donc dans toute Création du Bulleur de Rêves.

À mesure que le cauchemar s'aggrave, de plus en plus d'Electoons sont faits prisonniers par des Chasseurs crâneurs, ajoutant ainsi un peu de piment à la bucolique Croisée grâce à leurs impitoyables missiles animés et leurs sbires horriblement ridicules, les Pierres Frappées. Par conséquent, le tissu même de la Croisée des Rêves commence à s'effiloche, et les connexions autrefois assurées par les Electoons à travers les Terres commencent à s'évaporer.

LES LUMS : COURSE À LA LUMIÈRE

Les Lums (que l'on prononce « Luums », comme dans « ilLUMmination » et non pas « Leums » comme dans « beurk ») sont des êtres d'énergie pure animés par une disposition d'esprit incroyablement solaire. C'est une grande source d'énergie magique dans la Croisée des Rêves, ce

qui fait que la Course aux Lums est devenue un sport éminemment populaire aux quatre coins de la Croisée. Dans ces compétitions, jusqu'à quatre joueurs se mesurent les uns aux autres dans une course effrénée à travers toute la Croisée pour récupérer des Lums. Dans cette course, il n'y a vraiment aucune limite, ou comme on dit dans ces contrées : c'est au petit bonheur la claque. Si tu te fais embuller, tu vas te mettre à prouter des Lums que tes adversaires ne seront que trop heureux de récupérer... jusqu'à ce que ce tu reviennes en diable dans la compétition!

Tandis que tous les joueurs peuvent rentrer chez eux

en bons vainqueurs, seul l'un d'entre eux remporte la récompense : celui qui se sera emparé du plus grand nombre de bienheureux Lums bien sûr! Tous les coups sont permis.

LA BALANCE

Ne dis jamais non quand on te tend la main.

Ces sympathiques créatures se font pousser autant de bras qu'il en faut pour aider des amis... Ils font leurs nids dans des endroits prometteurs, suspendus au-dessus de gigantesques précipices et leur adorable sourire éclaire tout leur visage bleu, masquant ainsi leur véritable nature de girouettes!

BETILLA ET LES INTRÉPIDES NYMPHES DE LA CROISÉE

Betilla, la généreuse nymphe qui n'a pas froid aux yeux dans Rayman®, revient, et elle n'est pas contente. C'est la plus ancienne des Nymphes, une des toutes premières créatures les plus choyées du Bulleur de Rêves. Avec ses sœurs, elles vont transmettre à Rayman et sa clique les pouvoirs dont ils auront besoin pour réussir leur quête.

LE MAGICIEN ET SON CHAPEAU MAGIQUE

Le Magicien est là pour t'aider tout au long de ta quête. Il est toujours partant pour échanger des Electoons contre des Lums, ce qui te sera bien utile pour débloquer de nouveaux mondes et niveaux. Entièrement dévoué à ta cause, sa magie te fournira une foule de trucs et astuces qui t'aideront à t'en sortir vivant.

LES MÉCHANTS : CRUELLES BULLES & CO

Un jour, le Bulleur de Rêves a commencé à faire des cauchemars! Les Nymphes ont tenté les offrandes de thé douce-nuit et de succulents gâteaux pour le calmer, mais rien n'y a fait, dans la Croisée la situation ne fait qu'empirer... Les Terres de la Croisée ont vite été submergées de créatures cauchemardesques : les diaboliques Darktoons, les atroces Chasseurs, et les infâmes Pierres Frappées, et ce ne sont là que quelques-uns de ces effroyables empêcheurs de rêver en rond!

Les Darktoons

Si les Electoons ont pu créer tous les beaux rêves du Bulleur, alors, les Darktoons, eux sont là pour les cauchemars. Lors du premier Cauchemar, le Bulleur de Rêves se transforma en une infecte et féroce

créature que nul d'entre nous n'a encore vue : Jano. Il a créé des Darktoons à tour de bras, et avant même de réaliser ce qui se passait, on s'est retrouvé avec des centaines de Darktoons, de toutes formes et toutes tailles, en train de semer un chaos sans nom.

Les Psyclopes

Ces monstres couverts de piquants n'aiment pas être dérangés... Mon conseil : ne touche pas au Psyclope endormi. Sinon, c'est l'embullage assuré sur ses pointes acérées!

Autres ennemis

Si l'on en croit la légende, Rayman est tout d'abord arrivé dans la Croisée des Rêves pour vaincre les créatures cauchemardesques et les renvoyer dans les bas-royaumes, connus aujourd'hui sous le nom

de Lande aux Esprits Frappés... Maintenant, ces odieux toqués reviennent, et il faut les réexpédier aux oubliettes avec des bonnes claques en veux-tu en voilà!

LES BOSS

Les Rois de toutes les Terres de la Croisée ont disparu, et la communauté magique craint qu'ils ne subissent l'influence des forces cauchemardesques qui sévissent dans leur univers.

Rayman et ses amis vont devoir découvrir ce qui leur est arrivé. Et à coup sûr... ça va pas être joli-joli!

LE JEU

Sauve les Electoons et la Croisée des Rêves! Le monde est envahi par les créatures issues des cauchemars du Bulleur de Rêves, et de plus

en plus d'Electoons sont faits prisonniers. Ces malheureuses créatures sont kidnappées ici et là, puis sont enfermées dans des cages cadenassées aux quatre coins de la Croisée. Pendant ce temps, le tissu même du rêve risque de partir en pièces tandis que des Brèches s'ouvrent sur toutes les Terres de la Croisée..

Les Electoons

Pour sauver la Croisée, il te faut mettre un terme aux cauchemars, et pour ce faire, libère les Electoons. Ce sont les seuls à pouvoir combler les Brèches entre les Terres et apaiser le Bulleur de Rêves, pour qu'il revienne enfin à des rêves guillerets.

Pour avancer dans le jeu, il te faudra récupérer des masses d'Electoons. Non seulement ils t'aideront à reconstruire les chemins liant les diverses Terres

entre elles, mais ils débloquent aussi au fur et à mesure de nombreuses surprises et des endroits secrets.

Pour gagner des Electoons, relève les défis qui te sont proposés sur chaque Terre.

Médailles d'Electoons

Les médailles te permettent de suivre ton avancement dans ta collection d'Electoons. Tu devras relever toute une variété de défis pour qu'un médaillon soit au complet. Complète suffisamment de médailles et tu deviendras peut-être une légende!

DÉFIS ELECTOONS

Défis Cage

Des tartines d'Electoons sont coincées dans des

cages aux quatre coins de la Croisée des Rêves! Certaines cages sont cachées et tu devras explorer les moindres recoins de chaque niveau pour les trouver. Mais, méfiance! Les cages sont toujours gardées par des gros-bras. Embulle les infâmes gardiens de chaque cage pour pouvoir l'ouvrir et libérer des Electoons!

Défi contre la montre

Parfois, il faut savoir se montrer réactif! À chaque fois que tu termines un niveau, tu débloques un Défi contre la montre. Pour commencer le défi, sélectionne le chrono qui se trouve dans la carte de sélection des niveaux de chaque monde. Si tu réussis le contre-la-montre « facile », tu libères un Electoon. Si tu réussis le contre-la-montre « difficile », tu gagnes un Trophée de vitesse en plus!

Défi Lums

Récupère un max de Lums sur chaque niveau pour réussir le défi Lum.

Il y a mille façons de récupérer des Lums, alors ouvre l'œil... Là où il y a des bulles, il y a des Lums!

Certains objets à collectionner comme les Pièces de la mort, les Rois Lums et les Lamp-o-Lums sont de véritables jackpots!

DÉFIS COFFRAPATTES

Les Défis Coffrapattes vont mettre tes talents à rude épreuve. Dans ces séquences de course-poursuite à grande vitesse, tu vas devoir te donner du mal pour rattraper le Coffrapatte parti en vadrouille. Tu vas devoir sprinter, sauter et voler à un rythme effréné pour en sortir indemne!

Dents de la mort

Tu gagnes une précieuse Dent de la mort à chaque fois que tu réussis un Défi Coffrapatte. Collectionne-les pour pouvoir accéder à ton pire cauchemar de tous les temps... dans la Lande aux Esprits Frappés!

MENU PRINCIPAL

À L'AVENTURE

Lance-toi dans l'aventure principale du jeu et sauve la Croisée des Rêves.

MODE FANTÔME

Découvre le jeu sous un nouvel angle en faisant la course contre un fantôme sur certains niveaux.

CADEAUX

Envoie ou reçois des cadeaux grâce à "near".

Les cadeaux, ça peut être de nouveaux fantômes à rattraper en mode fantôme, ou des reliques (voir section Objets) pour compléter ta collection.

ÉCRAN DE JEU

Cette interface s'affiche lorsque tu joues au jeu. Elle te fournit des informations telles que le nombre de joueurs, le nombre de Lums récupérés et le temps que chaque niveau t'a pris. Le médaillon d'Electoons au centre de l'écran s'affiche lorsque tu as terminé un défi.

MENU DE SÉLECTION DES MONDES

À mesure que tu progresses dans le jeu, tu débloques de nouvelles Terres de la Croisée à

explorer où il faudra combattre les créatures cauchemardesques. Navigue sur la carte du monde pour accéder à ces nouvelles Terres. Tu es libre de retourner voir les mondes auxquels tu as déjà joué pour y découvrir de nouveaux défis et objets à collectionner.

Tu peux utiliser l'écran tactile pour naviguer sur cette carte.

OBJETS

Dans la Croisée des Rêves, il y a toutes sortes d'objets à collectionner. Certains t'aideront à débloquent de nouveaux mondes et défis, tandis qu'avec d'autres, tu pourras plutôt te la péter dans les parties en coop avec tes amis. Tous sont

importants pour que Rayman et sa clique puissent sauver la Croisée!

PIÈCES DE LA MORT

Avec une Pièce de la mort, tu gagnes 25 Lums d'un coup!

ROI LUM

Récupère un Roi Lum pour réveiller tous les Lums alentour et les faire chanter et danser. Les Lums qui dansent valent carrément deux fois plus... Mais attention, ils ne dansent pas éternellement.

LAMP-O-LUMS

Débusque ces trésors aux quatre coins des mondes et tape dessus à plusieurs reprises pour libérer les Lums cachés.

LUMS CACHÉS

Toute créature vivante peut produire des Lums. Va dans les Buissons de Bulles, atterris sur les plateformes et interagis avec les autres êtres vivants pour libérer les Lums des Bulles. Explode-les et récupère-les avant qu'ils ne volent hors de portée!

CŒURS

Tu peux récupérer des cœurs en les attrapant ou en brisant la bouteille dans laquelle ils sont parfois emprisonnés. Si tu récupères un cœur, cela veut

dire qu'au prochain coup fatal que tu recevras, tu ne perdras pas ta vie. Si tu récupères d'autres cœurs, ça te fait gagner des Lums en plus ou ils peuvent aussi servir à un ami qui en aurait besoin!

RELIQUES

Récupère les reliques éparpillées ici et là dans le jeu afin de terminer une fresque géante qui te révélera de nouveaux éléments de l'histoire du jeu.

Pour plus d'informations sur ce jeu,
veuillez visitez

raymanorigins.com

Logiciel sous licence pour les systèmes PlayStation®Vita aux Amériques. L'utilisation du PlayStation®Network est soumis aux contrats d'utilisateur et aux politiques de confidentialités décrites sur:

www.us.playstation.com/support/useragreements.

GARANTIE LIMITÉE

Ubisoft garantit à l'acquéreur d'origine que ses produits sont exempts de défaillance matérielle et de fabrication pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à partir de la date d'achat. Cette garantie ne s'applique pas aux consommables (telles que les batteries).

Ubisoft s'engage, pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours, soit à remplacer gratuitement un produit défectueux, dans la mesure où l'article défectueux est renvoyé au magasin où il a été acquis initialement, avec une preuve d'achat datée, soit à réparer ou à remplacer le produit défectueux sans frais, lorsqu'il est accompagné d'une preuve d'achat et envoyé à nos bureaux avec affranchissement payé d'avance.

Visitez <http://support.ubi.com> ou appelez 866-824-6515 pour recevoir un numéro d'autorisation de renvoi de matériel et les instructions d'expéditions. Cette garantie ne s'applique pas à l'usure normale, et s'annule si la défaillance du produit s'avère être le résultat d'une utilisation abusive, déraisonnable, d'un mauvais traitement, ou d'une négligence envers le produit.

CETTE GARANTIE TIENT LIEU DE TOUTE AUTRE GARANTIE, ET AUCUNE PRÉTENTION OU DEMANDE DE PAIEMENT DE QUELQUE SORTE QUE CE SOIT NE PEUT CONTRAINDRE OU OBLIGER UBISOFT. TOUTES GARANTIES TACITES S'APPLIQUANT AUX PRODUITS UBISOFT, Y COMPRIS LES GARANTIES DE QUALITÉ MARCHANDE ET D'UTILISATION DANS UN BUT SPÉCIFIQUE, SONT LIMITÉES À LA PÉRIODE DE QUATRE-VINGT-DIX (90) JOURS MENTIONNÉE CI-DESSUS. UBISOFT NE SERA EN AUCUN CAS RESPONSABLE DES PRÉJUDICES SPÉCIAUX, ACCESSOIRES OU CORRÉLATIFS RÉSULTANT DE LA POSSESSION, DE L'UTILISATION OU DE DÉFAILLANCES DES PRODUITS UBISOFT. CERTAINS ÉTATS N'AUTORISENT PAS DE RESTRICTIONS EN CE QUI CONCERNE LA DURÉE D'UNE GARANTIE TACITE ET/OU D'EXCLUSIONS OU DE RESTRICTIONS ENVERS LES DÉTÉRIORATIONS ACCESSOIRES OU CORRÉLATIVES. PAR CONSÉQUENT, LES RESTRICTIONS ET/OU LES EXCLUSIONS DE RESPONSABILITÉ CITÉES CI-DESSUS NE S'APPLIQUENT PEUT-ÊTRE PAS À VOUS.

Cette garantie vous donne des droits spécifiques, et il est également possible que vous ayez d'autres droits, selon l'État où vous vous trouvez. Cette garantie n'est valide qu'aux États-Unis et au Canada.

Le logo Sony Computer Entertainment est une
marque commerciale de Sony Corporation.

«PlayStation», les logos de la famille «PS» et le logo
PS Vita sont des marques commerciales de Sony
Computer Entertainment Inc.